

## **Spel- och Säkerhetsregler**

Dessa spel- och säkerhetsregler gäller på samtliga Kågedalens airsoftspel och kan endast modifieras med godkännande av en majoritet av "föreningens" medlemmar. Medlemmarnas godkännande av en förändring är rådgivande. Spelledargruppen har sista ordet och för att en förändring ska godkännas ska absolut majoritet uppnås inom spelledargruppen. Spelledargruppen ansvarar för att revidera detta dokument samt distribuera det till spelarna/medlemmarna.

### **§1 Spelledare, säkerhetsansvarig eller övervakare.**

Vid varje spel ska det finnas minst en, av Kågedalens airsoft godkänd, spelledare som tillser att säkerheten sköts enligt nedan givet regelverk, via tillförordnad säkerhetsansvarig eller eget handhavande. Spelledare eller säkerhetsansvarig har rätt att neka tillträde till, eller avvisa under spel, personer som kan tänkas vara en fara för sig själva eller andra.

En spelledare, säkerhetsansvarig eller övervakare markeras med röd väst och får under inga omständigheter beskjutas.

Spelledaren kan anpassa reglernas tillämpning om så krävs.

### **§2 Ansvar**

Allt spel sker under eget ansvar.

### **§3 Åldersgräns**

Minderåriga är välkomna om de står under uppsikt av målsman eller annan övervakare (minst 18 år gammal) under hela spelet. Spel i Kågedalens Airsoft är ett strikt föräldraansvar.

Förutom ögonskydd ska minderåriga använda helmask som fullt ut skyddar tänder och mun. Spelledaren avgör om skyddsutrustningen är tillräcklig. Osäkra spelare bör ta kontakt med spelledaren i förväg, men de flesta för ändamålet avsedda produkter brukar vara godkända.

### **§4 Safezone**

Vid varje spel ska det finnas ett avgränsat/designerat område kallat "Safezone". I Safezone gäller magasin ur vapnet samt att vapnets lopp ska vara tomt och att drivkällan avlägsnats. Man får under inga omständigheter avfira om det finns risk för att en kula passerar in i eller genom Safezone. I anslutning till, men utanför, safe zone skall ett område pekas ut och användas för förvaring av vapen som använts i spel, dvs där det finns en risk för att drivning och ammunition finns kvar i vapnet.

### **§5 Definierat spelområde**

Spelområdets gränser måste vara definierade innan spelets början och föredras vid säkerhetsgång.

## **§6 Skyddsutrustning**

Alla som vistas utanför Safezone skall alltid bära skyddsglasögon. Att bära tandskydd rekommenderas.

## **§7 Start av spel**

Spelet startar på kommandot "Game on" eller på en förutbestämd tid, tex 10:00:30.

Används tid skall klockor vara synkroniserade för att ge en rättvis spelstart.

Spelledaren kan även använda alternativa metoder om så krävs.

Start av spel repeteras högt av samtliga spelare genom att ropa "Game on".

## **§8 Avslut av spel**

Spelet avslutas på kommandot "Avbryt, spel över" eller på en förutbestämd tid, tex 10:00:30. Används tid skall klockor vara synkroniserade för att ge ett rättvist och tydligt avslut.

Spelledaren kan även använda alternativa metoder om så krävs.

Avslut av spel repeteras högt av samtliga spelare genom att ropa "Avbryt, spel över".

## **§9 Avbryt spelet vid skarp skada**

Om det uppstår fara eller skada, tex personer utan fullgod skyddsutrustning på spelbanan, ska spel avbrytas. "Avbryt, skarp skada!" skall ropas högt samt repeteras av samtliga. Spelet återstartas av spelledaren med kommandot "Game on", enligt §7 "Start av spel".

Vid behov av omedelbar vård ropas "sjukvårdare".

## **§10 Kontroll över siktlinjen**

I allt spel finns ett krav på att skytten ska se vad hen skjuter på samt att skytten måste ha kontroll över siktlinjen. Man får alltså inte skjuta runt ett hörn utan att själv sticka ut kroppen och titta runt hörnet.

### **§11 Ammunition och granater/minor**

Max tillåten kulvikt är 0.4g.

Minor är endast tillåtna vid spel där spelledaren bedömer det som lämpligt.

Minor med knalleffekt är inte tillåtna.

Granater är endast tillåtet vid spel där spelledaren bedömer det som lämpligt.

Granater med knalleffekt är inte tillåtna.

Granater måste vara godkända enligt svensk lag eller vara passande för airsoftarrangemang.

Pyrotekniska granater får ej användas.

Granat ska ej slängas för att avsiktligen träffa personer. Tyngre granater ska slängas längs med marken.

Arrangör anger innan varje givet spel vilken "sprängverkan" granaten har ex. Granaten slår ut allt inom ett rum eller en radie på 5 meter.

### **§12 Kronografering**

För att ett vapen ska få användas på spel ska det vara kronograferat och användaren skall kunna redogöra för dess säkerhetsavstånd. Vapen som inte är kronograferade **får absolut inte användas**.

All kronografering ska utföras med hop-up inställd i samma läge som den skall vara under spel.

Kronografering görs med den ammunition som spelaren ska spela med.

Energin ska mätas vid vapnets mynning och anges i joule och utgörs av högsta värdet av 3 mätningar.

### **§13 Säkerhetsavstånd och utgångshastigheter**

Alla säkerhetsavstånd mäts från vapnets mynning. Det är tillåtet för en enskild spelledare att sätta en lägre gräns för högsta tillåtna utgångshastighet på ett spel så länge som detta annonseras ut i förväg.

## §14 Roller och vapen

Class	Max muzzle energy	Minimal safety distance	Fire modes	Max rate of Fire	Muzzle speed Example with 0.2 g BB	Notes	Misc
Class 1 CQB/Open	1.0J	1m	Auto	18 BB/S	100 m/s	SMG, shotguns, automatic rifles, machine guns, and pistols. All types of magazines and combinations are allowed.	No Ghillie allowed
Class 2 Assault	1.2J	5m	Auto	18 BB/S	110 m/s	All rifles with buttstock allowed, SMG, shotguns, automatic rifles, and pistols	No Ghillie allowed
Class 3 Light Support	1,2J	5m	Auto	18 BB/S	110 m/s	Machine guns with bipod/boxmag, M249/RPD or equivalent	No Ghillie allowed
Class 4 Heavy support	1,4J	10m	Auto	18 BB/S	118 m/s	Only high tuned, full buttstock machine guns with bipod/boxmag. Allowed firing positions are prone position or standing/sitting with support for the weapon. Weapons allowed, but not limited to, are KSP58, M60, RPK and HMG with calibre 7.62 or above.	No Ghillie allowed
Class 5 Marksman	1,4J	10m	Semi	N/A	118 m/s	Automatic rifles properly blocked to semi and >1,9* scope magnification. Sidearm (pistol) if secondary is used.	Ghillie on upper body allowed
Class 6 Sniper	1,7J	15m	Bolt	N/A	130 m/s	Bolt rifles and specific high calibre (12,7) semiautomatic rifles. >1,9* scope magnification. Sidearm (pistol) if secondary is used.	Full ghillie allowed
Class 7 Heavy Sniper	2.0J	20m	Bolt	N/A	141 m/s	High calibre (12,7) Bolt rifles. >1.9* scope magnification. Sidearm (pistol) if secondary is used.	Full ghillie allowed

## §15 Omladdning och fylla magasin

Man får ladda om vapnet vart/när man vill under spelets gång förutom när man väntar på medic.

Magasin får fyllas under spelets gång men inte när man väntar på medic.

## §16 I spel

Att vara i spel innebär att man kan ta träff och att man därmed är ett giltigt mål. Man räknas ej som i spel om man är utskjuten eller väntar på respawn.

### **§17 Lämna spelområdet**

Lämnar man frivilligt spelområdet räknas man som utskjuten och får endast komma in i spel igen genom att genomgå respawn.

### **§18 Träffar**

Träffar är alla kulor som träffar på en spelare eller en spelares kläder, vapen eller utrustning, utom klara rikoschetter (se nedan).

*Träffad:* när du blivit träffad ska du tydligt markera detta genom att högt och tydligt ropa "TRÄFF" och samtidigt sträcka upp handen. En träff innebär att man är ute ur spelet för tillfället och spelaren skall med minsta möjliga störmoment antingen gå av spelområdet helt, gå till Respawn eller lägga/sätta sig ned och vänta på Medic. När du är träffad och på väg av spelområdet eller till respawn skall du markera detta genom att hålla en hand uppe i luften och/eller med ett orange tygstycke som läggs över huvudet.

*Rikoschett* innebär en återstudsande kula (En skjuten kula rikoschetterar endast om den på något sätt vänder sig i oförenlig bana från vilket den avfyrats, kulor som styrs av exempelvis buskgrenar räknas inte som rikoschetter, medveten vallning av kulor räknas som rikoschetter.

*Vapenträffar;* träffar på en spelares vapen, gör att detta räknas som förstört och inte längre får användas. Vapen som består av kombinationer av flera vapen "förstörs" tillsammans vid vapenträff. En spelare med tex en bolt sniper och pistol kan fortsätta spela vid vapenträff genom att använda sitt andra vapen. Skulle det andra vapnet också bli träffat så ropar man träff och följer reglerna för medic/respawn.

En träffad spelare får inte kommunicera annat än "träff" eller "medic". Att kommunicera annat, verbalt eller med kroppsspråk, är att betrakta som fusk.

### **§19 Respawn**

Istället för att gå av banan vid träff går man till en förutbestämd "respawn-punkt" och väntar där tills angiven tid då man är i spel. Det skall definieras före spelet vid vilka tidpunkter och hur många gånger man får gå ut på banan.

## **§20 Medic**

I stället för att gå av banan lägger sig den träffade spelaren ner och ropar "medic!" (ej "sjukvårdare" då detta är reserverat för riktiga skador). Har spelaren legat i 2 minuter utan att en Medic kommit så måste spelaren gå av banan (eller till respawn-punkten om respawnregeln används). Medic läker en träffad spelare genom handpåläggning (1 hand på axeln. Den som medicas skall hålla en betydligt lägre profil än den som medicar och får på inget sätt skymma den som ger medic.) i 20 sekunder. En träffad spelare kan flyttas genom att medic håller personen i axeln och "drar" den till en annan och säkrare plats. Förflyttningen ska ske med gångfart.

När en spelare valt att påbörja en "medic" så får den inte avbrytas utan skall pågå tills det att spelaren är tillbaka i spel (20 sekunder) eller tills det att den som medicar blir träffad vilket gör att medic avslutas.

En spelare kan välja att inte ropa på medic utan direkt gå till spawnpunkten. Detta markeras genom att ropa "dead man walking".

Har man valt att gå till spawn så kan man inte ändra sig och välja medic.

## **§21 Knife kill / silent kill**

Enda gången man får vidröra en motspelare är vid knife kill. Denna utförs genom att man lägger handen på motspelaren och tyst säger "Knife kill", motspelaren får då inte ropa träff utan blir istället tyst utskjuten. Man får inte vänta på medic om man blivit tagen ur spel genom "knife kill". Man får göra "knife kill" på spelare som väntar på medic.

## **§22 BangBang**

Om man är på kort avstånd och vet att man kommer träffa först kan man ropa "bangbang" i stället för att skjuta. Syftet är självklart att minska risken för sveda och värk.

En spelare som får en bangbang ropar träff och följer reglerna som vanligt.

## **§23 Radio**

Att använda radio inom laget eller med bästa kamraten är tillåtet och en billig lösning är gruppsamtal på mobilen.

När man är utskjuten får man på radion endast ropa:

"Medic!" och inget annat. Avlyssning av motståndarsidans radiokanaler är inte tillåtet.

## **§24 Balans**

Vid uppdelning av sidorna prioriteras balansen. Detta innebär att lag (eller motsvarande) får förvänta sig att delas i de fall detta är nödvändigt för att balans ska uppnås. Man har i sådana fall rätt att spela med åtminstone en lagkamrat. Spelledaren i egenskap av föreningens representant bär ansvaret för att tillse att spel blir korrekt balanserade.

**§25 Kamouflage och kläder** Konturförvrängande kamouflage sk gillie är förbehållet Marksman och Bolt snipers.  
Orange huvudbonad är inte tillåtet.

### **§26 Drönare**

I spelet är det tillåtet att använda drönare för spaning. Drönarens vikt får ej överskrida 249 gram och inte bära ”droppbar” nyttolast. Exempel på godkänd drönare är Mavic Air. Vid användning av drönare skall giltigt drönarkort (A1/A3) kunna uppvisas. Vi följer självklart det europeiska regelverk som gäller drönare.

Alla drönare ska godkännas av spelledaren innan spelet startar. Samtliga spelare ska informeras innan spelet om att drönare kommer att användas. Drönare får ej bekämpas.

### **§27 Sensorer**

Sensorer som åtelkameror, rörelselarm etc får användas men godkänns från gång till gång av spelledaren. Samtliga spelare ska informeras innan spelet om att sensorer kommer att användas.

### **§28 Ares Alpha**

Spelarna skall ha installerat appen Ares Alpha och registrerat ett konto samt medför smartphone när dom spelar. Det ger spelledaren bland annat möjlighet att lokalisera en person vid skada men också ett antal spelfunktioner som gör spelet roligare.

### **§29 Laserpek**

Användning av laserpek, oavsett typ och effekt, är förbjudet.

## **Gentlemannaskap**

Airsoft är en hobby som bygger på ärlighet och "sportsmanship". Detta kan aldrig summeras i en uppsättning regler. Många gånger kräver det att man är i situationen för att kunna bedöma vad som är rätt och rimligt vilket kräver ett stort mått av omdöme. Några bra gyllene regler:

\* Om du ser någon göra fel, kompensera inte för detta genom att själv göra fel. Om motpartens agerande påverkar spelets spelbarhet eller din upplevelse, prata med spelledaren.

\* När du är i god förhand på korta avstånd så att du borde säkert kunna träffa, skjut 1-2 skott, inte en svärm.

Om det är du som blir beskjuten på kort avstånd med skytten i god förhand, ta träffen även om den som sköt missade. Om du inte gör det så blir konsekvensen att man måste lägga långa salvor i onödan.

\* Om du blir liggande i motståndarens omedelbara närhet efter en strid för att din grupp blivit utplånad eller du är under medicining, och motståndaren ser dig och antar att du är död, ta träff. Konsekvensen av att hoppa upp som gubben i lådan är bara att motståndaren måste skjuta alla för säkerhets skull.

\* Undvik att röra dig genom motståndarens spawn om möjligt.

Om någon motståndare tvingats röra sig genom din egen spawn, samtidigt som du är på väg att spawna, så kan du upplysa denne om hur lång tid det är kvar till du tänkte respawna. Om det är en frågan om sekunder innan du respawnar så bör du ge motståndaren minst någon minut att agera.

\* Undvik att sitta och lurpassa på eller väldigt nära motståndarens spawn. Man bör ge en spawnande motståndare möjlighet att komma in på området och en viss möjlighet att välja terräng.

\* Om någon säger att han är säker på att han träffade dig i en situation, ta träffen. Om en spelare överutnyttjar detta, prata med arrangör eller styrelse.

Vräk inte ur dig "ta träffen" hela tiden. Du kan veta bättre än motståndaren, säg endast till då du är säker på att så är fallet. Vapnen går oftast sämre och man skjuter sämre under press än man själv tror.

\* Det är visserligen lite mer än sportsmanship, men ta dina träffar! Det kan vara svårt att



få vinnarskallen att gå runt konceptet att inte ge sig själv alla fördelar man kan, men det är ingen som tycker att du är bättre för att du är svårare att träffa än andra i samma situation.

Även lite fusk leder i det långa loppet till att folk märker att de i genomsnitt träffar dig sämre än andra, vilket kommer ge dig ett dåligt rykte som kan vara svårt att skaka av sig.

Ta träff direkt och tydligt! Om du dröjer eller är otydlig så tvingas motståndaren fortsätta lägga energi på att bekämpa dig. Det kan leda till att motståndaren själv blir orättvist utskjuten vilket i sin tur leder till irritation. Att vara känd för att vara svårträffad är nästan lika illa som att vara känd för att inte gå att träffa.

Om en kula snuddar vid dig eller den utrustning du bär så är det en träff, oavsett kulans hastighet, vinkel, träffad utrustning eller huruvida du ser skytten.

\* Ha en trevlig ton mot med och motspelare. I spel blir ofta tillropen med nödvändighet korta och tydliga, men när situationen inte kräver det, lägg energi på att vara artig och trevlig.

\* Det är lätt att man tror att man känner någon väl nog för att ha en mer sträv ton efter ett par spel, men så är inte nödvändigtvis fallet. Om du känner dig förbannad på någon så kan du be någon annan att ta upp det med personen, eller vänta på att du själv lugnat ned dig.

\* Inse att vi alla är människor. Alla gör misstag. Någon blir arg, någon annan blir så tävlingsinriktad att han slutar känna av träffar, en tredje fattar fel beslut. Detta är en lek som vi alla ger oss in i för att ha roligt. Gör din del för att det skall fortsätta vara det för alla. I det ingår att hantera eventuella konflikter, ge dig själv ett positivt utlopp för saker som retar dig.

\* Kom i tid för att vara färdig vid utsatt spelstart! Tänk på att du även skall ha tid med en genomgång på 10-15 minuter.

\* Kom i tid även om du vet att andra inte gör det, annars legitimerar du att man försenar spelstarten vilket gör att någon börjar komma ännu senare.

\* Ännu viktigare än att komma i tid är att säga till arrangören redan vid spelstart om man kommer behöva gå tidigare. Om man tvingas oväntat avbryta mitt under pågående spel så måste man informera arrangören.

Konsekvensen av att man lämnar spel tidigt utan att informera arrangören är mer

vittgående än man tror; Man vet inte om du behöver eftersökas eftersom någonting kan ha hänt dig. Man vet inte att scenariot har blivit obalanserat och att spelupplevelsen har blivit lidande. Man vet inte heller om man har samlat alla när arrangören avblåser spel.

\* Säg till när du inte har roligt längre och förklara varför för det aktuella spelets arrangör, eller om det är en mer kvardröjande känsla, styrelse! Det finns säkert fler som dig och det finns mycket som man kan göra. Att ha roligt är ju vad det handlar om!